Marche

Je suis seule... une âme esseulée.
Mais si je marche alors la sève afflue en moi.
J'éprouve le monde : l'immensité de la forêt qui avance, la tristesse des ruines, les douleurs de l'emprise, les troubles nés de l'égrégore, le fiel de la crainte des **horlas**. Mais pour que vivent ces souvenirs, je dois les dire. Sinon, ils s'affadissent et s'étiolent, rongés par l'oubli. Je ne suis que dans le temps de la rencontre avec d'autres âmes et dans l'espace de la découverte d'autres territoires.

Je dispense un bienfait
Je partage une souffrance
Je clame un triomphe

C'est tout un !

Le bienfait est fétu emporté par les vents mauvais d'égrégore si je ne contemple pas le visage ami que l'émotion illumine.

Je remâche en vain mon tourment, ma bile noircit mon sang et la blessure s'envenime si je ne susurre pas mes secrets froissés à une bonne âme qui les noiera de ses larmes.

Mon triomphe sonne comme l'arbre creux si mon orgueil ne se répand pas pareille au fiel en une oreille admirative.

Aussi je guette le silence qui scelle ma condition de perdue, et afin de na pas, dans les méandres de l'oubli, noyer ma conscience, je marche et marche encore. Un temps, je recouvre mon identité dans le regard d'un autre, les mois suivants, je repose mon corps endolori dans un havre préservé, mais un jour, un jour viendra ou je quitterai mon linceul de solitude pour embrasser le doux visage de l'amitié.

Ce système de résolution nécessite l'écoute attentive et le respect des silences.

Dans son instance, la joueuse révèle une faille, une faiblesse, une **souffrance** qui la tourmente, ou bien encore, elle évoque un **bienfait** qu'elle a dispensé ou enfin un **triomphe** qui la comble d'aise.

Elle ménage ensuite un **silence**.

Pour une **blessure** exposée, qu'elle fusse enkystée dans ses chairs ou qu'elle assombrisse son âme, elle place un caillou ou une aiguille de pin dans la main de celle disposée à l'entendre.

Si cette dernière accepte de l'entendre, dans son instance elle relate alors le **bienfait** qu'elle dispense en retour à son amie du moment et lui remet un grain de riz, (ou souligne la ligne de vie au creux de la main de la joueuse).
Elle peut ignorer son amie et l'avoir écoutée pleurer misère sans la considérer pour autant. Elle dépose alors l'aiguille de pin ou le caillou dans le bol au centre de la table, (ou au centre de **La ronde** des joueuses).

Afin de surmonter l'adversité du monde, et claironner son **triomphe**, la joueuse offre trois épines enfoncées dans sa chair ou grains riz en plus du chiffre issu de **la lame d'Écheveuille** qu'elle éprouve.

Elle peut solliciter l'aide d'autres âmes égarées ou bien encore puiser dans le bol placé au centre de la table, (ou ramasser les aiguilles placées au cœur de **La ronde**). Si les maux la submergent et qu'elle ne dispose pas en suffisance d'aiguilles de pin, elle sacrifie autant de grains de riz que nécessaire qu'elle dérobe à **La ronde**.

Si elle souhaite épancher sa rancœur sur autre âme perdue elle doit lui offrir trois épines de plus que l'âme ne détient de grains de riz.

Si à un moment, une joueuse est piquée de plus de cinq aiguilles que le chiffre de **la lame d'Écheveuille** éprouvée, elle quitte **La ronde**, (meurt, sombre dans la folie).

Si une joueuse s'en émeut et la pleure, elle conserve son souvenir en son cœur et le chante à **La ronde**.
Pour peu qu'elle sacrifie cinq grains de riz pour elle, l'âme perdue reprend sa place dans **La ronde**.
Toutefois une **ronce**, souvenir de son errance, pousse désormais lentement en son cœur.

Si toutes les âmes qui forment **La ronde** récoltent cinq grains de riz de plus que le chiffre de **la lame d'Écheveuille** éprouvée, les âmes renoncent à leur marche.

Elles s'enracinent.

À l'ombre de leurs **branches**, d'autres **rondes** bientôt se formeront, inspirées par le bruissement mélodieux de leurs **feuilles**.

Les **ronces** semées sur leurs sentes dissimulent les cailloux qui entailleront les pieds des jeunes danseurs.